

PERANCANGAN APLIKASI *E-TOURISM* BERBASISI WEBSITE SEBAGAI PARIWISATA KABUPATEN PRINGSEWU

Elisabet Yunaeti Anggaeni, Oktafianto, Angger Sasmito

STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

Telp. (0729)22240 website : www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : elisabet.sugianto@yahoo.co.id, oktafianto@stmikpringsewu.ac.id, anggersasmito@gmail.com

ABSTRAKS

Program ini menghasilkan sistem informasi geografis pariwisata berbasis android sehingga menjadi sebuah interface yang membantu Dinas Pariwisata Kabupaten Pringsewu untuk menginformasikan objek wisata dan jarak terdekat dengan fasilitas-fasilitasnya. Sistem informasi geografis ini mampu menjadi salah satu media pengenalan objek wisata dan berdampak terhadap peningkatan animo dan jumlah wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Pringsewu. Pada proses penghitungan rute terpendek terdapat dua macam proses yaitu proses pemberian label dan proses pemberian node sehingga memberikan informasi jarak terdekat dari titik pencari informasi. Aplikasi ini disebut dengan *E-tourism mobile* berbasis sistem operasi android dapat dijalankan melalui *smartphone* oleh para wisatawan, *E-Tourisme* ini difasilitasi dengan fungsi pemilihan tempat wisata, penjadwalan kegiatan wisata, memberikan pengguna untuk memberikan rating dan komentar bagus untuk suatu tempat wisata dan estimasi waktu serta rute yang akan ditempuh untuk menuju ke tempat wisata.

1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir ini dan sampai sekarang manusia tidak terlepas dari informasi, pada saat ini semakin penting dan telah menjadi suatu bagian yang penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. *Smartphone* memberikan fasilitas android sebagai dasar yang dimiliki oleh sebuah *mobile phone* pada umumnya dan didukung dengan beberapa fasilitas dari sebuah personal komputer, Masyarakat yang membutuhkan liburan untuk menghilangkan kejenuhan kerja sangat sering berpergian atau berwisata sebagai salah satu aktivitas untuk berkumpul keluarga, Sebagian besar dari mereka akan merencanakan kegiatan wisatanya dan mencari informasi terlebih dahulu mengenai tempat wisata yang akan mereka kunjungi melalui internet.

Menurut Iwan Setiawan hasil pengujian, aplikasi ini sudah berjalan dengan baik pada *mobile device android* dan memberikan informasi tentang kota Makassar sesuai yang diharapkan. Berbagai fasilitas dan kemudahan serta hiburan telah disediakan oleh pemerintah ataupun komponen pendukung pariwisata lainnya. Salah satu fasilitas yang dikembangkan adalah konsep *E-Tourism*. *E-Tourism* memberikan informasi tujuan wisata dengan berbagai kebutuhan bagi para wisatawan. Tugas akhir ini bertujuan membangun sebuah sistem informasi pariwisata kabupaten pulau Morotai

berbasis internet. Hasil yang dicapai pada penelitian tahun pertama ini adalah Arsitektur SIG berbasis *mobile* pada aplikasi *E-tourism*, Analisis Activity Diagram Pada Sistem, Rancangan Interface Admin.

Tempat wisata di Kabupaten Pringsewu tak kalah dengan tempat wisata yang lainnya. Contohnya saja seperti di Talang Indah, Bukit BLT, Bukit Pangonan, Telaga Gupit dan di sanapun tak kalah juga tempat wisatanya dan juga ada Curuk di daerah Pagelaran. Saat ini yang berkunjung hanya masyarakat lokal Dan masyarakat sangat antusias menyambutnya karena bisa mendapatkan penghasilan tambahan dengan adanya tempat wisata tersebut.

Ada pula permasalahan dari semua tempat pariwisata di Pringsewu contohnya saja ada tempat pariwisata yang belum terjamah oleh pemerintah seperti Telaga Gupit daerah Gadingrejo Pringsewu pengunjung dari semua tempat wisata yang belum terjamah oleh pemerintah terkadang banyak yang berdatangan wisatawan dari luar Kabupaten Pringsewu karena tempat dan lokasinya sangat bagus dan masih asri tempat pariwisata tersebut dan pemerintah harus mengelola tempat tersebut agar yang berdatangan tidak hanya wisata lokal saja.

Jika tempat wisata tersebut bisa terealisasi oleh pemerintah banyak sekali manfaat untuk warga sekitar yang menyambutnya, karena masyarakat bisa mendapatkan penghasilan tambahan dari tempat wisata tersebut, dan warga pun semangat untuk

merawat tempat tersebut, dan yang berdatangan tidak hanya wisata lokal saja kemarin saja waktu saya berkunjung di daerah Cukuk Balak Putih Doh ada beberapa wisata yang datang dari jakarta, dan jawa dan semua itu dari organisasi motor yang banyak mengunjunginya, dan mereka mengatakan bahwa lokasi ini baru mereka lihat karena masih sangat asri.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara membangun Sistem Informasi Aplikasi *E-tourism* berbasis Web sebagai pariwisata Kabupaten Pringsewu.

1.3. Batasan Masalah

Hal-hal yang akan dibatasi dalam penelitian ini adalah :

1. Data yang akan dijadikan bahan penelitian adalah tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Pringsewu.
2. Data yang akan dihasilkan di akhir penelitian ini adalah aplikasi *E-tourism* berbasis Website sebagai pariwisata Kabupaten Pringsewu.

1.4. Tujuan Penelitian

Memperkenalkan objek wisata di Kabupaten Pringsewu agar wisata luar dapat mengetahui informasi tersebut.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah mempermudah pengunjung mencari informasi Pariwisata di Kabupaten Pringsewu.

2. LANDASAN TEORI

2.2. Pariwisata

Istilah pariwisata berasal dari dua suku kata, yaitu pari dan wisata. Pari berarti banyak, berkali-kali atau berputar-putar. Wisata berarti perjalanan atau bepergian. Jadi pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat yang lain. Kepariwisata memiliki arti yang sangat luas, dan bukan hanya sekedar bepergian saja, namun juga berkaitan dengan obyek dan daya tarik wisata yang dikunjungi, sarana transportasi yang digunakan, pelayanan, akomodasi, rumah makan, hiburan, interaksi sosial antara wisatawan dengan penduduk lokal setempat. Pengertian pariwisata secara luas dapat dilihat dari definisi sebagai berikut :

Menurut A.J Burkart dan S. Medlik, pariwisata berarti perpindahan orang untuk sementara (dan) dalam jangka waktu pendek ke tujuan-tujuan diluar tempat dimana mereka biasanya hidup dan bekerja,

dan kegiatan- kegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat tujuan tersebut. ^[1]

Menurut Hunzieker dan K. Krapf, pariwisata dapat didefinisikan sebagai keseluruhan jaringan dan gejala-gejala yang berkaitan dengan tinggalnya orang asing di suatu tempat, dengan syarat bahwa mereka tidak tinggal di situ untuk melakukan suatu pekerjaan yang penting yang memberikan keuntungan yang bersifat permanen maupun sementara. ^[3]

Menurut *World Tourism Organization* (WTO), pariwisata adalah kegiatan seseorang yang berpergian ke atau tinggal di suatu tempat diluar lingkungannya yang biasa dalam waktu tidak lebih dari satu tahun secara terus menerus, untuk kesenangan, bisnis ataupun tujuan lainnya.

Menurut Undang-Undang No 10 Tahun 2009, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah [7].

2.2.1. Peralatan

Peralatan yang digunakan dalam penelitian ini dispesifikasikan dalam *hardware* dan *software*, yaitu sebagai berikut : 1) Perangkat keras atau *hardware* yang terdiri dari : a. Perangkat laptop dengan spesifikasi *Processor Intel (R) Core (TM) i3-2310M CPU @ 210 Ghz (4 CPUs)*, *Harddisk 350 GB*, *RAM 2.00 GB*. b. *GPS Handheld/Mobile*. c. Kamera. d. *Smartphone Android (Lenovo A800 Ice Cream Sandwich 4.0.4 version)*. 2) Perangkat lunak atau *software*, yang terdiri dari a. *App Inventor (version v.134)*, digunakan sebagai media pembuatan aplikasi. b. *Java Development Kit (JDK)*, agar komputer dapat membaca bahasa pemrograman Java. c. *Google App Engine*, digunakan untuk membuka *App Inventor* pada *browser*. d. *Python 2.7*, digunakan untuk membaca bahasa pemrograman *visual block*. e. *Google Chrome*, digunakan sebagai media aplikasi *App Inventor* secara *online* maupun *offline*. f. *Microsoft Office Visio 2007*, digunakan untuk perancangan sistem dan atau diagram aplikasi. g. *Photoshop CS5*, digunakan untuk pembuatan tampilan *user interface* dan atau *editing* atribut foto. h. *Video Pad Professional*, digunakan untuk *editing* data atribut video.

2.3. Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para

pengembang untuk membuat aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat *software* untuk ponsel/*smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan *hardware*, *software*, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Pada saat perilis perdana Android, 5 November 2007, Android bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan *open source* pada perangkat *mobile*. Di pihak lain, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi *software* dan *open platform* perangkat seluler. Pada masa saat ini sebagian besar *vendor-vendor smartphone* sudah memproduksi *smartphone* berbasis Android, seperti HTC, Motorola, Samsung, LG dan masih banyak *vendor* lainnya. Hal ini disebabkan karena Android adalah sistem operasi yang *open source* sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh *vendor* manapun.

2.4. E-tourism

E-tourism diambil dari kata *elektronik Tourism* yang merupakan integrasi antara Perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dengan industri pariwisata, ini merupakan salah satu konsep yang akan dipaparkan dalam penelitian ini. Caribbean Tourism Organization (2005) memberikan definisi untuk istilah *e-Tourism*, yaitu “A dynamic interaction between Information and Communication Technologies (ICTs) and Tourism exists. Each transforms the other: ICTs are applied to tourism processes to maximize efficiency and effectiveness of the organization, tourism unites Business Management, Information and Communication”.

Adapun konsep *e-Tourism* yang dimaksud adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan dayaguna dalam bidang pariwisata, memberikan berbagai jasa layanan pariwisata kepada customers, dan menjadikan penyelenggaraan pemasaran pariwisata lebih mudah diakses dalam bentuk *Telematika*. *Telematika* pertama kali digunakan pada tahun 1978 oleh Simon Nora dan Alain Minc dalam bukunya *L'informatisation de la Societe*[5]. Istilah *Telematika* yang berasal dari kata dalam bahasa Perancis *telematique* merupakan gabungan dua kata: telekomunikasi dan informatika. *ICT (Information and Communication Technologies)* merupakan

kontek bahasa dalam bentuk bahasa inggris akan tetapi dalam bahasa indonesia kita kenal dengan sebutan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Di *The Dictionary of Computers, Information Processing and Telecommunications* (Hariyadi, 1993: 253), *ITC* merupakan Teknologi pengadaan, pengolahan, penyimpanan, dan penyebaran berbagai jenis informasi dengan memanfaatkan komputer dan telekomunikasi yang lahir karena adanya dorongan-dorongan kuat untuk menciptakan teknologi baru yang dapat mengatasi kelambatan manusia mengolah informasi[2].

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan data

Untuk mengidentifikasi permasalahan pada sistem yang berjalan, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Yaitu pengkajian terhadap masalah yang diambil dengan cara melihat dan mempelajari terhadap objek penelitian.

2. Wawancara

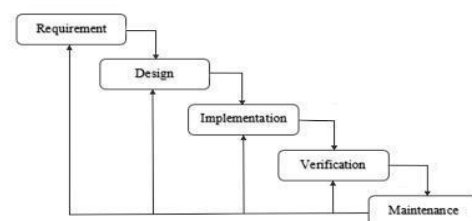
Dimana penulis memperoleh data dan informasi dengan cara tanya jawab dengan pihak yang bersangkutan dan mempunyai hubungan dengan permasalahan yang diteliti.

3. Pustaka

Yaitu penulis mengambil data dari pengelola wisata tersebut.

1.2. Model Perancangan

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan oleh penulis adalah model *sekuensial linier (classic life cycle/waterfall model)* sering disebut Model Waterfall. Dalam metode tersebut, terdapat beberapa tahapan, yaitu:



1. Sistem / Information Engineering

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

2. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan

perangkat lunak.

3. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

4. Coding

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

5. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

6. Maintenance

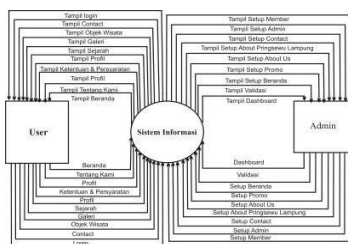
Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user.

1.3. Perancangan Data

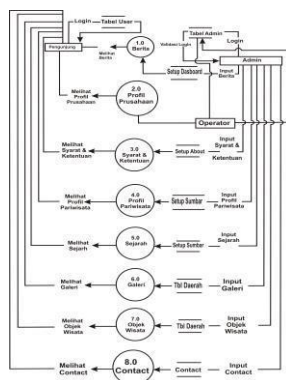
Pada bab ini akan dijelaskan tentang perancangan dan pembuatan implementasi dari sistem manajemen bimbingan konseling berbasis web yang nantinya akan bisa di akses secara online, sistem informasi manajemen di Kabupaten Pringsewu dimulai dengan perancangan sistem sampai dengan implementasinya menggunakan database MySql.

Desain proses merupakan tahap perancangan proses yang akan dilakukan oleh sistem sehingga mendapatkan informasi yang merupakan input ke sistem maupun output dari sistem dalam bentuk informasi.

Data Flow Diagram adalah sebuah rancangan aliran data yang terjadi pada proses-proses yang dirancang pada suatu sistem informasi.



Gambar 1. Diagram Konteks



Gambar 2. DFD Level 0

2. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

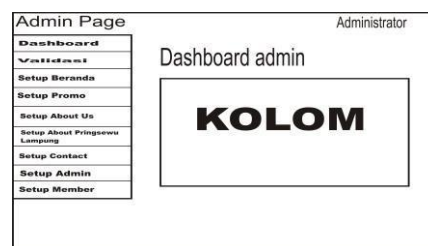
Pada bab ini akan dijelaskan tentang perancangan dan pembuatan dan implementasi dari sistem aplikasi *e-tourism* berbasis website sebagai pariwisata di Kabupaten Pringsewu. Sistem Informasi di Kabupaten Pringsewu dimulai dengan perancangan sistem sampai dengan implementasinya yang menggunakan My SQL. Desain proses merupakan tahap perancangan proses yang akan dilakukan oleh sistem sehingga mendapatkan informasi yang merupakan input ke sistem maupun output dari sistem dalam bentuk informasi.

4.1 Perancangan Halaman Beranda



Gambar 3. Halaman Beranda

4.2. Perancangan Halaman Admin

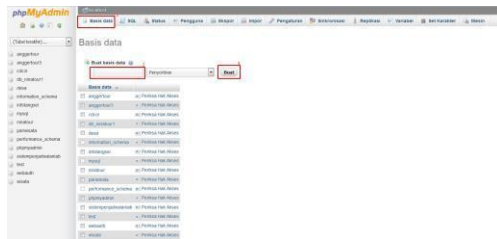


Gambar 4. Halaman Admin

4.3. Pembahasan

4.3.1 Membuat Data Base

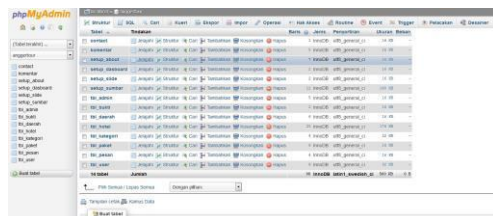
Dalam membuat sistem informasi berbasis web langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat database, disini karena kita menggunakan sistem web jadi untuk database nya menggunakan phpMySql, untuk membuat database nya kita bisa mengaksesnya dengan membuka alamat di *address bar localhost/phpmyadmin* kemudian dibuat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 5. Membuat Data Base

4.3.2. Membuat Tabel

Setelah selesai membuat *database* langkah berikutnya adalah membuat *table*, pada langkah ini *table* berfungsi sebagai tempat dimana seluruh data yang nantinya akan kita input maka akan masuk ke dalam *database* sesuai dengan *table* yang telah kita buat, nama *table* nantinya akan kita *link* atau dihubungkan ke dalam script php, gambarnya seperti dibawah ini :



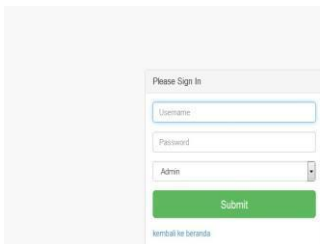
Gambar 6. Membuat Tabel

4.3.3 Implementasi Sistem dan Hasil

Setelah melakukan perancangan sistem maka dilakukan implementasi sistem dan dilanjutkan dengan pengujian sistem yang dilakukan untuk mengetahui jalannya aplikasi. Hasil dari pengujian adalah sebagai berikut: halaman admin akan menampilkan tampilan dimana di dalamnya dikelola data master dan data pariwisata. Dimana data master adalah data yang lebih statis tidak berubah ubah seperti contohnya pariwisata, kuliner, seni dan budaya. Sedangkan pariwisata yang berhubungan dengan data pariwisata antara lain adalah sejarah, galeri dan budaya.

a. Halaman login

Dibawah ini adalah halaman login admin untuk membuka website :



Gambar 7. Halaman Login

b. Halaman beranda website



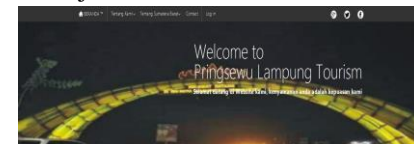
Gambar 8. Halaman Beranda

c. Halaman Profil



Gambar 9. Halaman Profil

d. Halaman Sejarah



Gambar 10. Halaman Sejarah

e. Halaman Pariwisata



Gambar 11. Halaman Pariwisata

3. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulannya yaitu : Perancangan aplikasi ini memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mendapatkan akses informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu.

Saran

1. Lebih dapat memkasimalkan aplikasinya, dan melengkapi sarana dan prasarana tempat wisata di Kabupaten Pringsewu.
2. Ada penelitian selanjutnya untuk membuat aplikasi yang lebih baik.

PUSTAKA

- Burkart, A.J. dan Medlik, S. 1987. *Tourism, Past, Present, and Future* . London
- Hariyadi, Utami. (1993). "Penerapan teknologi informasi di perpustakaan di Indonesia."dalam Laporan Kongres VI dan Seminar IPI, Padang, 18-21 November 1992 . editor Hendrata Kusbandarrumsamsi, Jakarta: PB IPI.
- Hornby, Prof. Hunziker dan Kraft (1942). *Pengertian Wisata*. Jakarta : PT. Gramedia
- Mulyadi, 2010, *Membuat Aplikasi Untuk Android*, Multimedia Center Publishing, Yogyakarta.
- Simon Nora dan Alain Minc dalam bukunya *L'informatisation de la Societe*.
- Soekadijo, R.G., 2000, *Memahami Pariwisata sebagai "Systemic Linkage"*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Undang-Undang No 10 Tahun 2009.

